ENGLISH

THE FX300 ANTI-GRAVITY RACE LEAGUE

"Don't look down. Only up. Don't be tethered to the Earth. See the skies. Fly. And face your fantasies."

Anti-Gravity Rebirth Festival, Newsletter headline, January 2185

"Its slogan may be 'Danger Ahead', but for Triakis, as newcomers to the Anti-Gravity Race League, the FX300 is strewn with danger beyond the comprehension of its board of directors. Triakis should stick to what it knows best – supplying weapons and armour to warmongering nations for its own financial greed."

Kelvin Sheena, former pilot, speaking at an AG amateur race meeting shortly after his dismissal from Triakis and shortly before his mysterious disappearance, October 2195

"For me, it was love at first flight. To watch those graceful birds burn down the track defined my childhood. And when my father passed away, I knew my destiny lay in the one thing he and I shared a common interest in – Qirex. For centuries, man has sought to defy gravity and as we enter a new century, Qirex will seek to defy man."

Feliks Levovich, President of Qirex Industries, interviewed on "AG Today", January 2196

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).

AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.

GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™Game in their PSP™ system.

INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

CONTROLS

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the directional buttons only unless otherwise stated.

WIPEOUT™ PURE features two control methods. The default control method is the Dual Airbrake Control System; the alternative method is the Single Airbrake Control System and both systems can be chosen via the Controls Menu in the Options Menu.

DUAL AIRBRAKE CONTROL

1. L button	left airbrake
2. L + R button	brake
3. R button	right airbrake
4. ↑ button	adjust pitch
5. ← button	steer left
6. → button	steer right
7. ↓ button	adjust pitch
8. △ button	reverse camera
9. ○ button	absorb pick-up
10. □ button	use pick-up
11. ✕ button	accelerate
12. START button	pause
13. SELECT button	change camera view

ADDITIONAL CONTROLS

Quickly double tap the L button to side-shift to the left or quickly double tap the R button to side-shift to the right.Following a jump, and while still airborne, press ←, →, ← in quick succession to perform a Barrel Roll to the left, or press →, ←, → to perform a Barrel Roll to the right. A successful Barrel Roll supplies a significant speed boost upon landing but also drains a small amount of energy. Barrel Rolls can not be performed without enough energy.

NOTE: please see the Profile Menu outlined elsewhere in this manual for information on reconfiguring the in-game controls.

SINGLE AIRBRAKE CONTROLS

1. L button	side-shift
2. L + R button	brake
3. R button	airbrake
4. ↑ button	adjust pitch
5. ← button	steer left
6. → button	steer right
7. ↓ button	adjust pitch
8. △ button	reverse camera
9. ○ button	absorb pick-up
10. □ button	use pick-up
11. ✕ button	accelerate
12. START button	pause
13. SELECT button	change camera view

ADDITIONAL CONTROLS

Press and hold the R button and simultaneously press → to apply the right-hand airbrake or press and hold the R button and simultaneously press ← to apply theleft-hand airbrake.

Press and hold the L button and simultaneously press → to apply the right-hand side-shift, or press and hold the L button and simultaneously press ← to apply the left-hand side-shift.

Following a jump, and while still airborne, press ←, →, ← in quick succession to perform a Barrel Roll to the left, or press →, ←, → to perform a Barrel Roll to the right. A successful

Barrel Roll supplies a small speed boost upon landing but also drains a small amount of energy. Barrel Rolls can not be performed without enough energy.

NOTE: please see the Profile Menu outlined elsewhere in this manual for information on reconfiguring the in-game controls.

THE GAMESCREEN

NOTE: this screenshot displays the Single Race Mode gamescreen. Gamescreens for other race modes will vary.

1. Current lap time
2. Current weapon
3. Current position
4. Number of opponents
5. Last lap time
6. Best lap time
7. Speed
8. Thrust level
9. Energy level
10. Total number of laps
11. Current lap number

GETTING STARTED

USING MENU SCREENS

Press the ↑, ↓, ← or → directional buttons to highlight an option, then press the ✕ button to confirm. To return to the previous menu screen, press the △ button. Every menu screen features a scrolling text bar at the bottom of the screen which describes the functions of each option.

LANGUAGE SELECT SCREEN

Press ↑ or ↓ to choose a language and press the ✕ button to confirm.

TITLE SCREEN

Press the START button to access the Profile Menu. For further details, please refer to the "Profile Menu" section outlined elsewhere in this manual.

MAIN MENU

SINGLE PLAYER

SINGLE RACE

Compete in a one-off race against tough opposition using the ship, track and speed class of your choice.

TOURNAMENT

Race over a series of gruelling circuits, amassing championship points for finishing high up the order. The victor of the tournament will be the pilot with the most points after the final race.

TIME TRIAL

Choose the best racing line and speed around any available course with the sole intention of achieving the fastest time. All weapons are neutralised in Time Trial Mode, but a free Turbo pick-up is awarded at the start of every lap.

ZONE

Race at ever-increasing speeds on specially constructed tracks and survive for as long as possible to reach the highest zone. As the ship continuously accelerates and the danger level rises, tactical airbrake use will aid navigation and stabilisation. Weapons are disabled in Zone Mode.

FREE PLAY

Ideal for practising and perfecting racing techniques and tactics, Free Play Mode is also beneficial for learning the lay out of each course. Weapons are disabled in Free Play Mode, and a free Turbo pick-up is awarded at the start of every lap.

MULTIPLAYER MODE

To enjoy this product's extensive Wireless (WLAN) features, please ensure the WLAN switch on the PSP™ system is turned on. The types of play available in Multiplayer Mode are Single Race, Tournament and Time Trial.

The "Set Tag" screen will be displayed. Press ↑, ↓, ← or → to select a letter, numeral or symbol and press the ✕ button to confirm. When satisfied with the three character tag, press the ✕ button to access the Multiplayer Menu.

MULTIPLAYER MENU

NOTE: the player that creates a Multiplayer Game session is known as the "host".

CREATING A MULTIPLAYER GAME
The three types of Multiplayer Game that can be created are Single Race, Tournament or Time Trial. The host is responsible for class selection, league selection, track selection (only applicable in Multiplayer Mode Single Race and Time Trial), ship selection (host's ship only) and options selection. Finally, the host must press the ✕ button to access the session lobby. The list of players who have joined the session will be displayed in the lobby. When ready, the host must press the ✕ button to commence the game.

JOINING A MULTIPLAYER GAME
Select "Join Game" and press the ✕ button to continue. The Team Selection Screen will be displayed. Press the ✕ button to select a ship and access the "Join Network Game" Screen. The following on-screen message will be displayed "Searching for Multiplayer Games". At this point, a list of any Wireless (WLAN) Multiplayer Games being hosted in the vicinity will be displayed on-screen. Select a game to participate in and press the ✕ button to

access the session lobby. When the host of the session is ready to begin, a message will be displayed on-screen. It is not possible to join races that have already commenced, and once the host leaves a session it will be "Game Over" for all of the competitors.

NOTE: upon returning to the Main Menu, any new ghost ships acquired in Time Trial Mode or fast race/lap times generated in Multiplayer Mode will be autosaved to Memory Stick Duo™.

DOWNLOADABLE CONTENT

Visit www.wipeoutpure.com for a regularly-updated range of Downloadable Content which can be used in Multiplayer Games. When creating or joining a Multiplayer Game, it is worth remembering that not all players may have downloaded the same content. So to get all the most up-to-date weapons, ships and tracks, plus other goodies, it is worth checking out www.wipeoutpure.com before your competitors do!

PROFILE MENU

WIPEOUT™ PURE uses player profiles to record and save progress and settings. Each profile requires at least 450KB of free space on a Memory Stick Duo™. A maximum of five profiles can be saved to Memory Stick Duo™. All changes will be autosaved upon returning to the Main Menu from the Profile Screen.

LOAD

Load a previously saved profile from Memory Stick Duo™.

NEW

Create a new profile to store progress and save it to Memory Stick Duo™. A Memory Stick Duo™ must be inserted into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system.

SAVE

Save a profile to the Memory Stick Duo™.

OPTIONS

CONTROLS

Choose either the dual airbrake or single airbrake control method and reassign the main in-game controls for either control method.

SKINS

Select a skin from those available to be displayed on-screen.

MUSIC

Preview and select each available background music track.

CREDITS

View a list of staff credits displaying the people who worked on WIPEOUT™ PURE.

SETTINGS

MUSIC VOLUME
Adjust the volume of the in-game music.

SFX VOLUME
Adjust the volume of the in-game sound effects.

CAMERA
Choose either Internal, Medium or Far camera views.

LANGUAGE
Select your preferred language.

AUTO LOAD GHOST
Choose to turn the "ghost" car facility in Single Player Mode on or off.

MUSIC ORDER
Choose either Sequential or Random.

PROGRESS
View the list of all the medals won in the different game modes.

RECORDS
View a complete list of lap and race records for all race modes.

BROADCAST DATA
Activate Broadcast Mode to enable any PSP™ system user within range who selects "Receive Data" to receive your records and merge them with their own.

RECEIVE DATA

Select "Receive Data" to commence a search for anyone in Wireless (WLAN) range who is broadcasting data. A list of PSP™ systems in the vicinity that are currently broadcasting will be displayed. Select a player from the list to receive their records. Their records will then be merged with your own on the high score table.

NOTE: by broadcasting and receiving data, it is easy to share records with friends.

STATS

View a list of useful and interesting statistics about your progress to date.

ONLINE

To enjoy this product's extensive Wireless (WLAN) features, please ensure the WLAN switch on the PSP™ system is turned on.

DOWNLOADING NEW CONTENT

WIPEOUT™ PURE has been specifically designed to support downloadable content, making it possible to connect the PSP™ system to the Internet in order to download new game content directly to Memory Stick Duo™. Please refer to the PSP™ system Instruction Manual for further details on connecting to the Internet. Once a network connection has been created, visit www.wipeoutpure.com to begin downloading new and exclusive content such as ships, courses, music and skins, plus all of the latest news about WIPEOUT™ PURE.

PLAYING THE GAME

PROGRESSION

In all Single Player modes except Free Play Mode, winning medals is the key to progressing. Gold, silver and bronze medals are awarded for a top three position in Single Race Mode and Tournament Mode. Medals are also awarded for beating preset times in Time Trial Mode and preset high scores in Zone Mode. Collect medals to unlock hidden features.

ENERGY

In most modes, a pale blue bar representing the ship's current energy level will be displayed in the bottom right of the screen. The ship's energy diminishes through weapons fire or collisions with other ships or trackside boundaries. When the ship's energy completely runs out, it will be "Game Over".

ABSORBING WEAPONS

When the energy level runs low, press the ○ button to absorb the currently held pick-up or weapon. Different pick-ups will recover different amounts of energy. Strategically choosing whether to unleash a weapon or pick-up or absorb it to replenish energy can make all the difference between winning and losing.

SHIP RECOVERY

On occasion, it has been known for a poorly-piloted ship to leave the track following a steep jump and lose vital race seconds, but the recovery service run by AG Salvage Shuttles always ensures a swift return to the race for stricken ships.

AIRBRAKES

Each ship has built-in left and right airbrakes to ease manoeuvring round difficult corners. Particularly useful at higher speeds, competitors who master the airbrakes give themselves a better chance of success.

GHOST SHIPS

Producing good lap times in some game modes will result in the production of a ghost ship, against which performances can be measured. Ghost ships can be saved to Memory Stick Duo™ and only one ghost ship per track per class can be stored.

CLASSES

VECTOR

The slowest speed class, Vector circuits are ideal for beginners.

VENOM

The medium speed class, Venom circuits are suitable for intermediate pilots.

FLASH [Locked initially]

Flash class circuits provide a greater challenge for those who have mastered Venom class and are prepared to experience exhilarating speeds.

RAPIER [Locked initially]

Rapier class is only suitable for extremely experienced and highly skilled pilots. Rumours exist of a fifth class which is by far the most extreme in terms of speed. Are you good enough to crack it?

TEAMS

WEAPONS AND PICK-UPS

All teams can call upon a range of meaty weapons and pick-ups which are obtained at random by flying over coloured weapon pads embedded into the circuits. Press the □ button to activate pick-ups or fire weapons. Look out for chevron-shaped speed pads which are also embedded into the circuits, and will temporarily boost acceleration.

MISSILE

Bulls-I Armouries boast in their weapons brochure for 2197 that their new missile "guarantees a direct hit every time". With intelligent lock-on feature as standard, this baby inflicts enough destruction to test the racing skills of even the most adept pilot.

SHIELD

This pick-up enshrouds ships in a protective DualSkin® Thermo-Layer™, strong enough to withstand most attacks. The shield's fleeting duration and its susceptibility to destruction, however, remain a cause for concern to AG craft manufacturers, but the Shelleykin Trust assures its customers "there's no better shield than DualSkin®".

AUTO PILOT

Upon activation, the GravGhost Technologies on-board computer will assume total control of the ship for a short period of time. Top pilots can use this brief respite to reassess their tactics, rather than chill.

TURBO

Accelerating to earth-shattering velocity for a brief moment of turbo-charged, adrenaline-fuelled speed, the Turbo pick-up gives pilots extra thrust when they need it most.

MINES

Emitted from the rear of the ship, five explosive mines are deployed on the track and lie in wait for onrushing traffic. Particularly nasty when navigating a twisting chicane.

BOMB

Pilots beware! Once it has been primed and placed, it takes adroit manoeuvring to avoid hitting a bomb or getting caught in its blast radius.

ROCKETS

Firing out from the front of the ship, three rockets mercilessly rip through the air and explode on contact with an opponent or any trackside buildings or objects. Don't get caught in the crossfire!

PLASMA

Following a short period of charging, a massive bolt of energy is unleashed from the bow of the ship. Targeting requires skill, but direct hits can efficiently knock out ships with reduced shield energy.

DISRUPTION BOLT

Any ship that is hit by a blue disruption bolt, amongst other results, could find its controls temporarily reversed, its airbrakes temporarily disabled or its vision temporarily impaired!

QUAKE

Measuring 6.5 on the Richter Scale, a destructive earthquake pulsates from the bow of the ship rippling forwards and taking out everything in its devastating path.

FRANÇAIS

LA LIGUE DE COURSE ANTIGRAV FX300

"Ne regardez jamais en bas. Seulement en haut. Ne restez pas cloués au sol. Regardez le ciel. Et affrontez vos rêves."

Une de la newsletter du Festival de la renaissance de l'antigrav, janvier 2185

"Leur slogan pourrait être "Danger devant", mais pour Triakis, nouvelle venue dans la Ligue de course antigrav, les dangers de la FX300 dépassent de loin ce que peut envisager son conseil d'administration. Triakis devrait se cantonner à ce qu'elle sait le mieux faire : fournir des armes et du blindage aux nations en guerre afin d'assouvir son avidité."

Kelvin Sheena, ancien pilote, s'exprimant lors d'une course AG amateur peu de temps aprés son renvoi par Triakis et avant sa mystérieuse disparition, octobre 2195

"Pour moi, ça a été le coup de foudre. Regarder ces oiseaux profilés foncer sur les circuits a bercé mon enfance. Et à la mort de mon père, j'ai su que mon destin ne pouvait être que de développer ce que nous avions en commun : Qirex. Pendant des siècles, l'homme a cherché à défier la gravité ; à l'aube de ce nouveau siècle, Qirex va chercher à défier l'homme."

Feliks Levovich, président de Qirex Industries, interviewé par AG Today, janvier 2196

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder les paramètres de jeu et votre progression, insérez une Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ de votre console PSP™. Vous pouvez charger les parties sauvegardées à partir de cette Memory Stick Duo™, ou de toute autre Memory Stick Duo™ contenant des parties sauvegardées de WIPEOUT™ PURE. Vérifiez que l'espace sur la Memory Stick Duo™ est suffisant avant de commencer à jouer.

FONCTIONNALITÉS Wireless (WLAN)

Les titres compatibles avec la fonction Wireless vous permettent de communiquer avec d'autres consoles PSP™, de télécharger des données et d'affronter d'autres joueurs via un réseau local sans fil (WLAN).

MODE AD-HOC

Le mode Ad-Hoc est une fonction Wireless qui permet à deux consoles PSP™ (ou plus) de communiquer directement. Chaque utilisateur doit posséder un UMD™ pour pouvoir participer à des parties en mode Ad-Hoc.

PARTAGE DE JEU

Certains titres présentent une fonction de partage de jeu permettant à l'utilisateur de partager des fonctions spécifiques du jeu avec d'autres utilisateurs ne possédant pas de jeu dans leur console PSP™.

MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction Wireless qui permet de relier votre console PSP™ à un réseau via un point d'accès WLAN (dispositif utilisé pour se connecter à un réseau sans fil). Pour avoir accès au mode Infrastructure, vous devez également disposer d'un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, d'un périphérique réseau (routeur ADSL sans fil par exemple), d'un point d'accès WLAN et d'un PC. Pour plus d'informations concernant l'installation, consultez le mode d'emploi de votre console PSP™.

COMMANDES

Dans ce manuel, ⬆, ⬇, ⬅, ➡ etc. correspondent, sauf indication contraire, aux touches directionnelles et au pad analogique..

WIPEOUT™ PURE comprend deux systèmes de commandes différents : le premier (par défaut) est le système de commandes à aérofrein double ; le second est le système de commandes à aérofrein simple. Ces deux systèmes peuvent être sélectionnés dans le menu Commandes du menu Options.

COMMANDES À AÉROFREIN DOUBLE

1. Touche L	aérofrein gauche
2. Touche L + R	freins
3. Touche R	aérofrein droit
4. Touche ↑	angle d'attaque
5. Touche ←	direction à gauche
6. Touche →	angle d'attaque
7. Touche ↓	direction à droite
8. Touche △	caméra inversée
9. Touche ○	absorption de bonus
10. Touche □	gaz
11. Touche ×	utilisation de bonus
12. Touche START	pause
13. Touche SELECT	changement d'angle de caméra

COMMANDES SUPPLÉMENTAIRES

Une double pression sur la touche L permet d'effectuer une glissade vers la gauche, tandis qu'une double pression sur la touche R entraîne une glissade vers la droite.

Après un saut, et tant que le vaisseau est en l'air, appuyer rapidement et successivement sur les touches ←, →, ← entraîne un tonneau vers la gauche ; de même, la séquence rapide de touches →, ←, → permet d'effectuer un tonneau vers la droite. Un tonneau réussi apporte un surcroît de vitesse significatif à l'atterrissage mais consomme un peu d'énergie. Il est impossible d'exécuter un tonneau si l'on ne possède pas l'énergie requise.

REMARQUE: pour plus d'informations sur la reconfiguration des commandes de jeu, reportez-vous au menu Profil décrit ailleurs dans ce manuel.

COMMANDES À AÉROFREIN SIMPLE

1. Touche L — glissade latérale
2. Touche L + R — freins
3. Touche R — aérofrein
4. Touche ↑ — angle d'attaque
5. Touche ← — direction à gauche
6. Touche → — angle d'attaque
7. Touche ↓ — direction à droite
8. Touche △ — caméra inversée

9. Touche ○	absorption de bonus
10. Touche □	gaz
11. Touche ✕	utilisation de bonus
12. Touche START	pause
13. Touche SELECT	changement d'angle de caméra

COMMANDES SUPPLIMENTAIRES

Maintenir enfoncée la touche R et appuyer simultanément sur ➡ actionne l'aérofrein droit; maintenir enfoncée la touche R et appuyer simultanément sur ⬅ actionne l'aérofrein gauche.

Maintenir enfoncée la touche L et appuyer simultanément sur ➡ entraîne une glissade latérale à droite ; maintenir enfoncée la touche L et appuyer simultanément sur ⬅ entraîne une glissade à gauche.

Après un saut, et tant que le vaisseau est en l'air, appuyer rapidement et successivement sur les touches ⬅, ➡, ⬅ entraîne un tonneau vers la gauche; de même, la séquence rapide de touches ➡, ⬅, ➡ permet d'effectuer un tonneau vers la droite. Un tonneau réussi apporte un léger surcroît de vitesse à l'atterrissage mais consomme un peu d'énergie. Il est impossible d'exécuter un tonneau si l'on ne possède pas l'énergie requise.

REMARQUE: pour plus d'informations sur la reconfiguration des commandes de jeu, reportez-vous au menu Profil décrit ailleurs dans ce manuel.

ÉCRAN DE JEU

REMARQUE: cette capture d'écran présente l'écran de jeu du mode Course unique; les écrans de jeu des autres modes sont différents.

1. Position actuelle
2. Nombre d'adversaires
3. Temps au tour actuel
4. Dernier temps au tour
5. Meilleur temps au tour
6. Numéro du tour actuel
7. Nombre total de tours
8. Niveau de poussée
9. Niveau d'énergie
10. Vitesse Arme actuelle
11. Current lap number

DÉMARRAGE

UTILISATION DES ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur les touches directionnelles ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option puis appuyez sur la touche ✕ pour confirmer. Pour revenir à l'écran de menu précédent, appuyez sur la touche △ Chaque écran de menu présente, dans sa partie inférieure, une barre de texte défilant décrivant les fonctions de chaque option.

ÉCRAN DE SÉLECTION DE LANGUE

Appuyez sur ⬆ ou ⬇ pour choisir une langue puis sur la touche ✕ pour confirmer.

ÉCRAN DE TITRE

Appuyez sur la touche START (mise en marche) pour accéder au menu Profil. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique de ce manuel.

MENU PRINCIPAL

SOLO

COURSE UNIQUE

Pour participer à une seule course face à des adversaires coriaces en choisissant votre vaisseau, le circuit et la catégorie de vitesse.

TOURNOI

Pour courir sur une série de circuits éprouvants en amassant des points afin de terminer le championnat avec le meilleur classement possible. Le vainqueur du tournoi sera le pilote disposant du plus grand nombre de points à l'issue de la dernière course.

CONTRE-LA-MONTRE

Choisissez la meilleure trajectoire et foncez sur l'un des circuits disponibles afin de décrocher le meilleur chrono. En mode Contre-la-montre, toutes les armes sont neutralisées, mais un Turbo gratuit est accordé au début de chaque tour.

ZONE

Courez toujours plus vite sur des circuits spécialement construits et survivez le plus longtemps afin d'atteindre la zone la plus élevée. Dans la mesure où le vaisseau accélère en permanence et où le danger augmente, l'emploi judicieux des aérofreins facilitera la navigation et la stabilisation.
Les armes sont désactivées en mode Zone.

JEU LIBRE

Idéal pour l'entraînement et le perfectionnement des techniques et tactiques de course, le mode Jeu libre permet également de se familiariser avec chaque tracé. Les armes sont désactivées en mode Jeu libre et un bonus Turbo est accordé au début de chaque tour.

MULTIPLAYER/MULTIJOUEUR

Afin de profiter des importantes fonctionnalités Wireless de ce produit, vérifiez que l'interrupteur WLAN de la console PSP™ est bien activé. Les types de jeu disponibles en mode Multijoueur sont les suivants: Course unique, Tournoi et Contre-la-montre.

L'écran "Définir tag" s'affiche. Appuyez sur ⬆, ⬇, ⬅ ou ➡ pour sélectionner une lettre, un chiffre ou un symbole et appuyez sur la touche ✕ Lorsque votre tag de trois caractères vous convient, appuyez sur la touche ✕ pour rejoindre le menu Multijoueur.

MENU MULTIJOUEUR

REMARQUE: le joueur créant une session multijoueur est appelé "hôte".

CRÉER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Les trois types de partie multijoueur susceptibles d'être créés sont Course unique, Tournoi et Time Contre-la-montre. L'hôte est responsable du choix de la catégorie, de la ligue, du circuit (seulement pour les types de partie Course unique et Contre-la-montre du mode Multijoueur), du vaisseau (mais seulement pour son propre vaisseau) et des options. Enfin, l'hôte doit appuyer sur la touche ✕ pour accéder au lobby de la session. La liste des joueurs ayant rejoint la session sera affichée dans le lobby. Une fois prêt, l'hôte devra appuyer sur la touche ✕ pour lancer la partie.

REJOINDRE UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Sélectionnez Rejoindre partie et appuyez sur la touche ✕ pour continuer. L'écran Sélection écurie s'affiche alors. Appuyez sur la touche ✕ pour sélectionner un vaisseau et rejoindre l'écran Rejoindre partie réseau. Vous verrez s'afficher à l'écran le message suivant:

Recherche parties multijoueurs. À ce stade, la liste des parties multijoueurs Wireless organisées à proximité s'affichera à l'écran. Sélectionnez la partie à laquelle vous souhaitez participer et appuyez sur la touche ✕ pour rejoindre le lobby de session. Lorsque l'hôte de la session sera prêt à commencer, un message s'affichera à l'écran. Il n'est pas possible de rejoindre des parties ayant déjà commencé ; par ailleurs, si l'hôte d'une session la quitte, la partie s'arrêtera pour tous les participants.

REMARQUE : lors du retour au menu principal, les nouveaux vaisseaux fantômes qui auront pu être acquis en mode Contre-la-montre ou les temps au tour/en course obtenus en mode Multijoueur seront automatiquement sauvegardés sur Memory Stick Duo™

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Consultez www.wipeoutpure.com : vous y trouverez une gamme régulièrement mise à jour de contenu téléchargeable utilisable dans le cadre des parties multijoueurs. Lorsque vous créerez ou rejoindrez une partie multijoueur, rappelez-vous qu'il est possible que tous les joueurs n'aient pas téléchargé le même contenu. Par conséquent, afin de disposer des armes, vaisseaux et circuits (ainsi que bien d'autres éléments) les plus récents, prenez soin de consulter www.wipeoutpure.com avant vos adversaires!

MENU PROFIL

WIPEOUT™ PURE fait appel à des profils de joueur pour suivre et sauvegarder la progression et les paramètres de jeu. Chaque profil nécessite au moins 450 KB d'espace libre sur Memory Stick Duo™. Il est possible de sauvegarder un maximum de cinq profils par Memory Stick Duo™. Toutes les modifications seront automatiquement sauvegardées lors du retour de l'écran de profil vers le menu principal.

CHARGER

Pour charger un profil sauvegardé à partir de la Memory Stick Duo™.

NOUVEAU

Pour créer un nouveau profil afin de stocker la progression et de la sauvegarder sur Memory Stick Duo™. Il est nécessaire qu'une Memory Stick Duo™ soit insérée dans la fente pour Memory Stick Duo™ de la console PSP™.

SAUVEGARDER

Pour sauvegarder un profil sur Memory Stick Duo™.

OPTIONS

COMMANDES

Pour sélectionner le type de commandes à aérofrein double ou simple et réaffecter les commandes de jeu principales pour l'un de ces types de commandes.

SKINS

Pour sélectionner la skin qui sera affichée à l'écran parmi celles disponibles.

MUSIQUE

Pour découvrir et sélectionner les différents morceaux de musique de fond disponibles.

CRÉDITS

Pour afficher la liste des personnes ayant pris part à la création de WIPEOUT™ PURE.

PARAMÈTRES

VOLUME MUSIQUE
Pour régler le volume de la musique en cours de partie.

VOLUME EFFETS
Pour régler le volume des effets sonores en cours de partie.

CAMÉRA
Pour sélectionner l'une des vues de caméra suivantes: Interne, Moyen ou Loin.

LANGUE
Pour sélectionner votre langue préférée.

AUTO-CHARGEMENT FANTÔME
Pour activer/désactiver la fonction de voiture fantôme en mode Solo.

ORDRE DES TITRES
Il est possible de choisir Dans l'ordre ou Aléatoire.

PROGRESSION
Pour afficher la liste de toutes les médailles remportées dans les différents modes de jeu.

RECORDS
Pour afficher la liste des records du tour et de course de l'ensemble des modes de jeu.

DIFFUSER DONNÉES
Activez le mode de diffusion pour permettre à tout utilisateur de console PSP™ situé à portée et ayant sélectionné Recevoir données de recevoir vos records et de les fusionner avec les siens.

RECEVOIR DONNÉES
Sélectionnez Recevoir données pour lancer une recherche des utilisateurs de console PSP™ situés à portée de communication Wireless et diffusant leurs données. Une liste des consoles PSP™ se trouvant à proximité et diffusant actuellement s'affichera. Sélectionnez un joueur pour recevoir ses records. Ses records seront alors fusionnés avec les vôtres sur le tableau des meilleurs scores.

REMARQUE: diffuser et recevoir des données permet de partager facilement ses records avec des amis.

STATS

Pour afficher une liste utile présentant votre progression.

EN LIGNE

Afin de profiter des importantes fonctionnalités Wireless de ce produit, vérifiez que l'interrupteur WLAN de la console PSP™ est bien activé.

TÉLÉCHARGEMENT DE CONTENU INÉDIT

WIPEOUT™ PURE a été spécifiquement conçu afin de prendre en charge le contenu téléchargeable, ce qui permet de connecter la console PSP™ à Internet pour télécharger directement sur la Memory Stick Duo™ du contenu de jeu inédit. Pour plus de détails sur la connexion à Internet, reportez-vous au mode d'emploi de la console PSP™. Une fois la connexion réseau établie, consultez www.wipeoutpure.com afin de commencer le téléchargement de contenu exclusif et inédit (vaisseaux, circuits, musique et skins) et de découvrir les dernières nouvelles de WIPEOUT™ PURE.

COMMENT JOUER

PROGRESSION

Dans tous les modes Solo à l'exception du mode Jeu libre, la progression repose sur l'obtention de médailles. Des médailles d'or, d'argent et de bronze sont décernées aux trois premières places dans les modes Course unique et Tournoi. Une médaille est également attribuée lorsqu'un chrono prédéfini est battu en mode Contre-la-montre ou lorsqu'un score prédéfini est battu en mode Zone. Récupérer les médailles permet de débloquer des fonctions cachées.

ÉNERGIE

Dans la plupart des modes, une barre bleu ciel située dans le coin inférieur droit de l'écran représente le niveau d'énergie actuel du vaisseau. Cette énergie diminue du fait de l'emploi des armes ou des collisions avec d'autres vaisseaux ou avec les limites du tracé. La partie s'achève lorsque l'énergie du vaisseau est épuisée.

ABSORPTION D'ARMES

Si le niveau d'énergie diminue, appuyer sur la touche ○ permet d'absorber l'arme ou le bonus actuellement détenu. La quantité d'énergie récupérée dépend de la nature du bonus. Le choix tactique entre l'emploi ou l'absorption d'un bonus ou d'une arme peut faire la différence entre la victoire et la défaite.

RÉCUPÉRATION DU VAISSEAU

Il est déjà arrivé qu'un vaisseau quitte, en raison d'une faute de pilotage, le tracé à la suite d'un saut important et perde ainsi de précieuses secondes, mais le système de récupération assuré par AG Salvage Shuttles permet toujours aux vaisseaux égarés de reprendre rapidement la course.

AÉROFREINS

Chaque vaisseau dispose d'aérofreins gauche et droit intégrés afin de faciliter la négociation des virages délicats. Ils sont très utiles à vitesse élevée et les pilotes maîtrisant leur utilisation seront avantagés.

VAISSEAUX FANTÔMES

Obtenir un bon temps au tour générera, dans certains modes de jeu, un vaisseau fantôme auquel vous pourrez vous mesurer. Les vaisseaux fantômes peuvent être sauvegardés sur Memory Stick Duo™ à raison d'un vaisseau fantôme par circuit et par catégorie.

CATÉGORIES

VECTOR

Relevant de la catégorie de vitesse la plus lente, les circuits Vector sont idéaux pour les débutants.

VENOM

Les circuits Venom, de catégorie de vitesse moyenne, conviennent aux pilotes intermédiaires.

FLASH [initialement verrouillée]

Les circuits de catégorie Flash proposent à ceux qui ont maîtrisé la catégorie Venom à découvrir des vitesses grisantes.

RAPIER [initialement verrouillée]

La catégorie Rapier ne devrait être abordée que par les pilotes à la fois très expérimentés et de grand talent.

Des rumeurs parlent d'une cinquième catégorie, de loin la plus extrême en termes de vitesse. Parviendrez-vous à la dénicher ?

NOM D'ÉCURIE

ARMES ET BONUS

Toutes les écuries peuvent utiliser un éventail d'armes et bonus obtenus en passant sur des pavés d'armement colorés intégrés aux circuits. Pour utiliser un bonus ou tirer à l'aide d'une arme, appuyez sur la touche ☐ Recherchez les pavés d'accélération intégrés aux circuits : ils procureront un surcroît de vitesse temporaire.

MISSILE

La société Bulls-I Armouries déclare, dans son catalogue d'armements 2197, que son nouveau missile « garantit un coup au but à chaque fois ». Disposant en série d'une capacité de verrouillage intelligente, ce jouet est assez destructeur pour mettre à l'épreuve les capacités de pilotage des meilleurs compétiteurs.

SHIELD

Ce bonus abrite le vaisseau dans une couche protectrice DualSkin® Thermo-Layer™ assez résistante pour encaisser la plupart des attaques. La faible durée d'activité et le risque de destruction de ce bouclier demeurent une source de préoccupation chez les constructeurs de vaisseaux AG, mais la société Shelleykin Trust assure à ses clients « qu'il n'existe pas de meilleure protection que le DualSkin®".

AUTOPILOTE

Dès son activation, l'ordinateur embarqué de GravGhost Technologies prend le contrôle intégral du vaisseau pour une durée limitée. Les meilleurs pilotes mettent à profit ce bref répit pour repenser leurs tactiques, pas pour se détendre.

TURBO

Fournissant une accélération phénoménale et gorgée d'adrénaline, le bonus turbo procure aux pilotes un supplément de poussée au moment où ils en ont le plus besoin.

MINES

Larguées à l'arrière du vaisseau, cinq mines se déploient sur le circuit et attendent le passage des poursuivants. Elles se montrent particulièrement efficaces dans une chicane.

BOMBE

Attention, pilotes ! Seuls les meilleurs sont capables d'éviter de toucher une bombe fois amorcée et posée ou d'échapper à son rayon d'effet.

ROQUETTES

Expédiées depuis l'avant du vaisseau, trois roquettes filent dans les airs avant d'exploser au contact d'un adversaire ou d'un bâtiment ou objet bordant le circuit. NE vous laissez pas prendre dans leurs tirs croisés!

PLASMA

Après un bref temps de charge, une décharge massive d'énergie est libérée depuis la proue du vaisseau. La visée est délicate mais les coups au but peuvent mettre hors course les vaisseaux au bouclier entamé.

DISRUPTION

Tout vaisseau touché par un faisceau de disruption bleu risque de voir temporairement, entre autres choses, ses commandes inversées ou sa vision aveuglée!

SÉISME

Un tremblement de terre d'une valeur de 6,5 sur l'échelle de Richter émane de la proue du vaisseau et progresse vers l'avant en dévastant tout sur son passage.

ITALIANO

LEGA FX 300 DI CORSE CON NAVI ANTI-GRAVITÀ

"Non guardare giù. Solo in alto. Non stare incatenato a terra. Guarda il cielo. Vola. E confrontati con la tua immaginazione."

Titolo della newsletter del Festival per la rinascita dell'anti-gravit, Gennaio 2185

"Il loro slogan potrebbe essere "Il pericolo è il nostro mestiere", ma per il team di Triakis, novellini della Lega corse anti-gravità, la FX300 è irta di pericoli che vanno ben oltre la comprensione del consiglio direttivo. Triakis dovrebbe limitarsi a fare quello che conosce meglio: fornire armi e difese militari a nazioni bellicose per soddisfare la propria avidità di denaro.

Discorso di Kelvin Sheena, ex pilota, a un incontro di corse AG (anti-gravit) amatoriali, poco dopo le sue dimissionidal team Triakis e poco prima della sua misteriosa scomparsa, Ottobre 2195

"Per me è stato amore a primo volo. Guardare quei meravigliosi uccellini cadere bruciati lungo la pista ha segnato la mia infanzia. E quando è morto mio padre, sapevo che il mio destino era legato all'unica passione che ci accomunasse – la Qirex. Per secoli l'uomo ha cercato di sconfiggere la gravità e, alle soglie del nuovo secolo, la Qirex cercherà di sconfiggere l'uomo.

Feliks Levovich, Presidente delle Industrie Qirex, intervistato su "AG Oggi", Gennaio 2196

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.

MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.

GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.

MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un Per poter accedere alle funzionalità della modalità infrastruttura sono necessari alcuni articoli aggiuntivi, tra cui l'abbonamento a un provider internet, un dispositivo di rete (per esempio un router wireless ADSL), un punto di accesso WLAN e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli di configurazione riferirsi al manuale d'istruzioni del sistema PSP™.

CONTROLLI

Se non diversamente specificato, in questo manuale, ⬆, ⬇, ⬅, ➡ ecc. si riferiscono ai tasti direzionali.

WIPEOUT™ PURE offre due modalità di controllo. Quella predefinita è il sistema di controllo con doppio freno aereo; in alternativa è disponibile il sistema di controllo con freno aereo singolo. Entrambi i sistemi possono essere selezionati nel menu Controlli all'interno del menu Opzioni.

CONTROLLI DEL DOPPIO FRENO AEREO

1. tasto L	freno aereo sinistro
2. tasto L + R	freno
3. tasto R	freno aereo destro
4. tasto ↑	regola verso l'alto l'inclinazione della nave
5. tasto ←	vira a sinistra
6. tasto →	regola verso il basso l'inclinazione della nave
7. tasto ↓	vira a destra
8. tasto △	inverti visuale
9. tasto ○	assorbi potenziamento
10. tasto □	use pick-up
11. tasto ✕	usa potenziamento
12. tasto START	pausa
13. tasto SELECT	cambia visuale

CONTROLLI AGGIUNTIVI

Premi rapidamente due volte il tasto L per spostarti lateralmente a sinistra o premi rapidamente due volte il tasto R per spostarti lateralmente a destra. Dopo un salto, finché sei ancora in volo, prem ←,→,← in rapida successione per effettuare una vite orizzontale a sinistra, o premi →,←,→ per effettuare una vite orizzontale a destra. Una vite orizzontale ben riuscita fornisce una considerevole accelerazione una volta atterrati e consuma anche una piccola quantità di energia. Le viti orizzontali non possono essere eseguite se non c'è energia sufficiente.

NOTA: consulta la sezione "Menu Profilo" del manuale per informazioni su come riconfigurare i controlli di gioco.

CONTROLLI DEL FRENO AEREO SINGOLO

1. tasto L	freno aereo sinistro
2. tasto L + R	freno
3. tasto R	freno aereo destro
4. tasto ↑	regola verso l'alto l'inclinazione della nave
5. tasto ←	vira a sinistra
6. tasto →	vira a destra
7. tasto ↓	regola verso il basso l'inclinazione della nave
8. tasto △	inverti visuale
9. tasto ○	assorbi potenziamento
10. tasto □	usa potenziamento
11. tasto ✕	accelera
12. tasto START	pausa
13. tasto SELECT	cambia visuale

CONTROLLI AGGIUNTIVI

Tieni premuto il tasto R e contemporaneamente premi → per attivare il freno aereo destro o tieni premuto il tasto R e contemporaneamente premi ← per attivare il freno aereo sinistro.

Tieni premuto il tasto L e contemporaneamente premi → per attivare lo spostamento laterale a destra o tieni premuto il tasto L e contemporaneamente premi ← per attivare lo spostamento laterale a sinistra.

Dopo un salto, finché sei ancora in volo, premi ←, →, ← in rapida successione per effettuare una vite orizzontale a sinistra, o premi →, ←, → per effettuare una vite orizzontale a destra. Una vite orizzontale ben riuscita fornisce una piccola accelerazione una volta

atterrati, ma consuma anche una piccola quantità di energia. Le viti orizzontali non possono essere eseguite se non c'è energia sufficiente.

NOTA: consulta la sezione "menu Profilo" del manuale per informazioni su come riconfigurare i controlli di gioco.

SCHERMATA DI GIOCO

NOTA: questa immagine mostra la schermata di gioco in modalità Gara singola. Le schermate di gioco per le altre modalità di gara potranno variare.

1. Posizione attuale
2. Numero di avversari
3. Tempo sul giro attuale
4. Tempo dell'ultimo giro
5. Tempo del giro migliore
6. Numero del giro attuale
7. Numero totale di giri
8. Livello di turbo
9. Livello di energia
10. Velocità
11. Arma attuale

PER INIZIARE

USO DELLE SCHERMATE DEL MENU

Premi i tasti direzionali ⬆, ⬇, ⬅ o ➡ per evidenziare un'opzione, quindi premi il tasto ✕ per confermare. Per tornare alla schermata di menu precedente, premi il tasto △ Ogni schermata del menu presenta una barra di testo scorrevole nella parte inferiore dello schermo che descrive le funzioni di ogni opzione.

SCHERMATA DI SELEZIONE DELLA LINGUA

Premi ⬆ o ⬇ per scegliere una lingua e premi il tasto ✕ per confermare.

SCHERMATA DEI TITOLI

Premi il tasto START per accedere al menu Profilo. Per ulteriori dettagli, vedi la sezione "menu Profilo" di questo manuale.

MENU PRINCIPALE

1 GIOCATORE

GARA SINGOLA

Corri una sola gara contro temibili avversari usando la nave, il tracciato e la classe di velocità di tua scelta.

TORNEO

Gareggia su una serie di circuiti estenuanti, raccogliendo punti per finire in testa alla classifica del campionato. Il vincitore del torneo sarà il pilota con il maggior numero di punti dopo l'ultima gara.

PROVA A TEMPO

Scegli la traiettoria migliore e corri su uno dei tracciati disponibili puntando solo a ottenere il tempo migliore. Tutte le armi sono neutralizzate nella modalità Prova a tempo, ma all'inizio di ogni giro è assegnato automaticamente un potenziamento Turbo.

ZONA

Gareggia a velocità sempre maggiori su circuiti speciali, e sopravvivi il più a lungo possibile per

raggiungere la zona più avanzata. Con l'aumentare della velocità della nave e del livello di pericolo, l'uso tattico del freno aereo aiuterà la navigazione e la stabilità della nave. Le armi sono disabilitate in modalità Zona.

GIOCO LIBERO

Ideale per fare pratica e perfezionare le tecniche e le tattiche di gara, la modalità Gioco libero è utile anche per imparare le caratteristiche di ogni tracciato. Le armi sono disabilitate in modalità Gioco libero, e all'inizio di ogni giro viene assegnato automaticamente un potenziamento Turbo.

MODALITÀ MULTIGIOCATORE

Per apprezzare le funzionalità Wireless di questo prodotto, controlla che l'interruttore WLAN del sistema PSP™ sia acceso. I tipi di partita disponibili in modalità Multigiocatore sono la Gara singola, il Torneo e la Prova a tempo.

Verrà visualizzata la schermata Imposta indicatore. Premi ↑, ↓, ← o → per selezionare una lettera, un numero o un simbolo, e premi il tasto ✕ per confermare. Una volta scelti i tre caratteri dell'indicatore, premi il tasto ✕ per accedere al menu Multigiocatore.

MENU MULTIGIOCATORE

NOTA: il giocatore che crea una sessione di gioco multigiocatore è identificato come "host".

CREAZIONE DI UNA PARTITA MULTIGIOCATORE

Puoi creare tre tipi di partita multigiocatore: Gara singola, Torneo o Prova a tempo. L'host è la persona che sceglie la classe, la lega, il tracciato (solo in Gara singola e Prova a tempo in modalità Multigiocatore), la nave (solo la propria) e le opzioni. Infine, l'host deve premere il tasto ✕ per accedere alla lobby della sessione. Nella lobby, sarà visualizzato l'elenco dei giocatori che si sono uniti alla sessione. Al termine della selezione, l'host deve premere il tasto ✕ per iniziare a giocare.

INIZIO DI UNA PARTITA MULTIGIOCATORE

Seleziona "Entra in partita" e premi il tasto ✕ per continuare. Comparirà la schermata Selezione team. Premi il tasto ✕ per scegliere una nave e accedi alla schermata "Entra nella partita in rete". Sarà visualizzato il seguente messaggio: "Ricerca partite multigiocatore". A questo punto sarà visualizzata su schermo una lista di tutte le partite multigiocatore Wireless attive. Scegli una partita a cui partecipare e premi il tasto ✕ per accedere alla

lobby della sessione. Quando l'host della sessione sarà pronto a iniziare, sarà visualizzato un messaggio. Non è possibile unirsi a gare già iniziate e quando l'host lascerà la sessione per tutti i giocatori sarà "Game Over".

NOTA: una volta tornati al Menu principale, tutti i nuovi ghost acquisiti nella modalità Prova a tempo o i record di gara/di giro registrati in modalità Multigiocatore saranno salvati automaticamente sul Memory Stick Duo™.

CONTENUTI SCARICABILI

Visita il sito www.wipeoutpure.com per accedere a un vasto numero di contenuti aggiornati regolarmente, che possono essere usati in partite multigiocatore. Quando crei o ti unisci a una partita multigiocatore ricordati che non tutti i giocatori potrebbero aver scaricato gli stessi contenuti. Per avere le armi, le navi e i tracciati più aggiornati, più altre curiosità, controlla www.wipeoutpure.com prima che lo facciano i tuoi avversari!

MENU PROFILO

WIPEOUT™ PURE usa dei profili giocatore per registrare e salvare i progressi e le impostazioni. Ogni profilo richiede almeno 450 Kb di spazio libero sul Memory Stick Duo™. Ogni Memory Stick Duo™ può contenere fino a cinque profili. Tutte le modifiche saranno salvate automaticamente quando tornerai al menu Principale dalla schermata Profilo.

CARICA

Carica un profilo precedentemente salvato sul Memory Stick Duo™.

NUOVO

Crea un nuovo profilo per registrare i progressi di gioco, e lo salva sul Memory Stick Duo™ inserito nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™.

SALVA

Salva un profilo sul Memory Stick Duo™.

OPZIONI

CONTROLLI

Scegli tra il sistema di controllo con doppio freno aereo o con freno aereo singolo e riassegna i controlli di gioco principali a ognuno dei sistemi di controllo.

SKINS

Scegli una skin da visualizzare fra quelle disponibili.

MUSICA

Ascolta e seleziona una brano musicale di sottofondo tra quelli disponibili.

RICONOSCIMENTI

Visualizza i riconoscimenti del gioco, contenenti l'elenco delle persone che hanno collaborato alla realizzazione di WIPEOUT™ PURE.

IMPOSTAZIONI

VOLUME MUSICA
Regola il volume della musica durante il gioco.

VOLUME EFFETTI
Regola il volume degli effetti sonori durante il gioco.

VISUALE
Scegli tra le visuali Interna, Media o Lontana.

LINGUA
Scegli la tua lingua preferita.

CARICAMENTO AUTOMATICO GHOST
Scegli se attivare o disattivare la visualizzazione della macchina "ghost" in modalità Gara singola.

ORDINE TRACCE
Scegli tra Sequenza o Casuale.

PROGRESSI
Guarda la lista di tutte le medaglie vinte nelle differenti modalità di gioco.

RECORDS
Vedi una lista completa dei record su giro e di gara per tutte le modalità di gara.

TRASMETTI DATI
Attiva la modalità di trasmissione per permettere a ogni utente del sistema PSP™ nelle vicinanze che abbia selezionato "Ricevi dati", di ricevere i tuoi record e unirli ai propri.

RICEVI DATI

Seleziona "Ricevi dati" per cercare tutti gli utenti nel raggio d'azione Wireless che stanno trasmettendo dei dati. Sarà visualizzata una lista dei sistemi PSP™ in rete che stanno trasmettendo in quel momento. Scegli un giocatore dalla lista per ricevere i suoi record. I record saranno uniti ai tuoi nella tabella dei punteggi migliori.

NOTA: se trasmetti e ricevi dati, potrai scambiare i tuoi record con quelli dei tuoi amici.

STATISTICHE

Visualizza un elenco di statistiche utili e interessanti sui tuoi progressi fino a questo momento.

ONLINE

Per apprezzare le funzionalità Wireless di questo prodotto, controlla che l'interruttore WLAN del sistema PSP™ sia acceso.

SCARICARE NUOVI CONTENUTI

WIPEOUT™ PURE è stato progettato appositamente per supportare il download di contenuti, rendendo possibile la connessione del sistema PSP™ a Internet per poter così scaricare nuovi contenuti di gioco direttamente sul Memory Stick Duo™. Per maggiori informazioni sulla connessione a Internet consulta il manuale d'istruzioni del sistema PSP™. Una volta creata la connessione di rete, visita www.wipeoutpure.com per iniziare a scaricare contenuti nuovi ed esclusivi come navi, percorsi, musiche e skin, oltre a tutte le novità riguardanti WIPEOUT™ PURE.

INIZIO DEL GIOCO

AVANZAMENTO

In tutte le modalità 1 giocatore, eccetto la modalità Gioco libero, la chiave per progredire nel gioco è vincere medaglie. Le medaglie d'oro, d'argento e di bronzo si conquistano ottenendo le prime tre posizioni nelle modalità Gara singola e Torneo. Le medaglie si conquistano anche battendo i tempi predefiniti nella modalità Prova a tempo, e i punteggi predefiniti nella modalità Zona. Colleziona le medaglie per sbloccare funzionalità nascoste.

ENERGIA

Nella maggior parte delle modalità, nella parte inferiore destra dello schermo sarà visualizzata una barra azzurra che rappresenta il livello attuale di energia della nave. L'energia della nave diminuisce se usi le armi o se vai a sbattere contro altre navi o contro i bordi del tracciato. Se la nave resta completamente senza energia, è "Game Over".

ASSORBIRE LE ARMI

Se il livello di energia si abbassa, premi il tasto ○ per assorbire il potenziamento o l'arma che hai preso. Diversi potenziamenti ti faranno recuperare quantità di energia diverse. Scegliere strategicamente se usare un'arma o un potenziamento oppure assorbirli per fare il pieno di energia può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta.

RECUPERO DELLA NAVE

A volte può succedere che una nave mal pilotata abbandoni il percorso dopo un salto esagerato, e perda secondi vitali per la gara, ma il servizio di recupero della AG Navette di Salvataggio assicura sempre alle navi colpite un rapido ritorno in gara.

FRENI AEREI

Ogni nave ha un freno aereo sinistro e uno destro incorporato per facilitare le manovre durante le curve difficili. Particolarmente utili alle alte velocità, i piloti che padroneggiano 'uso dei freni aerei hanno ampie possibilità di successo.

NAVI GHOST

Se ottieni un buon tempo sul giro, in certe modalità di gioco vedrai comparire una nave ghost, contro la quale puoi misurare le tue performance. Le navi ghost possono essere salvate sul Memory Stick Duo™. Puoi salvare una sola nave ghost per tracciato per classe.

CLASSI

VETTORE

La classe di velocità più lenta, i circuiti Vettore, sono ideali per i principianti.

VELENO

La classe di velocità intermedia, che include i circuiti Veleno, è fatta per soddisfare i piloti di capacità intermedia.

LAMPO [Inizialmente bloccata]

I circuiti di classe Lampo offrono una sfida avvincente per chi ha già dominato la classe Veleno ed è pronto a sperimentare velocità esultanti.

STOCCATA [Inizialmente bloccata]

La classe Stoccata è una sfida riservata a piloti di grande esperienza e dotati di eccezionali capacità.

Si mormora che esista una quinta classe che sarebbe di gran lunga la più estrema in termini di velocità. Sei in grado di affrontarla?

TEAMS

ARMI E POTENZIAMENTI

Tutti i team possono utilizzare un'ampia gamma di armi e potenziamenti che si ottengono casualmente volando sopra armi colorate disseminate lungo i circuiti. Premi il tasto □ per attivare potenziamenti o fare fuoco con le armi. Presta attenzione ai velocizzatori a forma di freccia anch'essi disseminati lungo i circuiti: ti daranno temporaneamente l'accelerazione turbo.

MISSILE

Gli arsenali Bulls-I si vantano nei loro volantini pubblicitari per il 2197 del fatto che i loro missili "garantiscono sempre un centro perfetto". Dotato di un sistema di puntamento intelligente, questo giocattolino è abbastanza distruttivo da mettere a dura prova anche le capacità del pilota più esperto.

SCUDO

Questo potenziamento circonda la nave con uno strato termico DualSkin® Thermo-Layer™ abbastanza resistente da respingere la maggior parte degli attacchi. La breve durata dello scudo e la sua predisposizione a essere distrutto, comunque, restano un motivo di preoccupazione per gli ingegneri di AG, ma la società Shelleykin Trust assicura ai suoi clienti che "non c'è miglior scudo del DualSkin®".

PILOTA AUTOMATICO

Dopo l'attivazione, il computer di bordo di GravGhost Technologies assumerà il controllo totale della nave per un breve periodo di tempo. I grandi piloti possono usare questo prezioso strumento per mettere a punto le proprie strategie... e non per riposarsi.

TURBO

Grazie a una velocità super turbo e adrenalinica temporanea, il potenziamento Turbo dà ai piloti accelerazione extra quando ne hanno più bisogno.

MINE

Lanciate dal retro della nave, cinque mine esplosive vengono depositate sul percorso e restano in attesa di un'ondata di traffico. Particolarmente aggressive quando si sta navigando su una tortuosa chicane.

BOMBE

Attenzione piloti! Quando è stata innescata e piazzata, ci vuole grande abilità di manovra per evitare di colpire una bomba o essere presi nel suo raggio d'azione.

RAZZI

Lanciati dal muso della nave, tre razzi trafiggono il cielo ed esplodono a contatto con un avversario o qualsiasi costruzione o oggetto del tracciato. Non fatevi trovare impreparati!

PLASMA

Dopo un breve periodo di carica, dalla prua della nave viene rilasciato un massiccio lampo di energia. Ci vuole abilità per prendere bene la mira, ma i colpi diretti possono facilmente eliminare le navi con un ridotto scudo energetico.

RAGGIO DISTRUTTORE

Una nave che sia stata colpita da un raggio distruttore blu, tra le altre cose potrebbe trovarsi con i comandi temporaneamente invertiti, i freni aerei disattivati o la visuale danneggiata per un breve lasso di tempo!

TERREMOTO

Un terremoto distruttivo, di 6.5° di intensità sulla scala Richter, viene scatenato dalla prua della nave, si diffonde e spazza via tutto ciò che si trova sul suo devastante percorso.

DEUTSCH

DIE FX300-ANTI-GRAVITATIONS-RENNLIGA

"Sieh nicht hinab, nur hinauf. Lass dich nicht am Boden festhalten. Sieh den Himmel. Fliege. Und begegne deinen Träumen."

Schlagzeile aus dem Anti-Gravity-Rebirth-Festival-Newsletter,Januar 2185

"Ihr Slogan ist vielleicht „Gefahr voraus", aber für Triakis, die Neulinge in der Anti-Gravitations-Rennliga, ist die FX300 mit weitaus mehr Gefahren gespickt, als der Aufsichtsrats jemals erfassen könnte. Triakis sollte sich auf das besinnen, was sie am besten können - Waffen und Rüstungen an Krieg führende Nationen zu liefern, um sich hemmungslos zu bereichern."

Kelvin Sheena, ehemaliger Pilot, bei einem AG-Amateurrennen kurz nach seinem Rauswurf bei Triakis und kurz vor seinem mysteriösen Verschwinden, Oktober 2195

"Für mich war es Liebe auf den ersten Flug. Diese anmutigen Vögel über die Strecke rasen zu sehen, gehörte zu den Höhepunkten meiner Kindheit. Und als mein Vater von uns ging, wusste ich, dass mein Schicksal in der einen Sache lag, für die wir beide uns stets begeistert hatten - Qirex. Über Jahrhunderte hat die Menschheit versucht die Schwerkraft zu bezwingen und nun, bei Anbeginn eines neuen Jahrhunderts ... versucht Qirex die Menschheit zu bezwingen."

Feliks Levovich, Präsident von Qirex Industries, befragt von AG Today, Januar 2196

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

Stelle sicher, dass auf deinem Memory Stick Duo™ genügend freier Speicherplatz vorhanden ist, bevor du mit dem Spielen beginnst. Wenn beim Einschalten ein Memory Stick Duo™ eingesteckt ist, werden Spieleinstellungen und – Fortschritt automatisch geladen.

Wireless-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)" mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.

AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.

GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.

INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

SPIEL-STEUERUNG

In diesem Handbuch geben ⬆, ⬇, ⬅, ➡ usw. sofern nicht anders angegeben, die Richtung der Richtungstasten an.

WIPEOUT™ PURE bietet zwei unterschiedliche Steuerungs-Methoden. Die Standard-Steuerungs-Methode ist das Doppel-Luftbremsen-Steuerungs-System; die alternative Methode ist das Einzel-Luftbremsen-Steuerungs-System. Beide können unter "Profil > Optionen > Steuerung" ausgewählt werden.

DOPPEL-LUFTBREMSE

1. L-Taste	Längsverschiebung
2. L + R-Taste	Bremse
3. R-Taste	Luftbremse
4. ↑-Taste	Nach oben neigen
5. ←-Taste	Nach links steuern
6. →-Taste	Nach unten neigen
7. ↓-Taste	Nach rechts steuern
8. △-Taste	Kamera umkehren
9. ○-Taste	Waffe/Extra absorbieren
10. □-Taste	Schub
11. ×-Taste	Waffe/Extra einsetzen
12. START Taste	Spiel anhalten
13. SELECT Taste	Kamera-Blickwinkel ändern

ZUSÄTZLICHE STEUERUN

Drücke zweimal hintereinander die L-Taste, um das Schiff seitwärts nach links, oder zweimal hintereinander die R-Taste, um das Schiff seitwärts nach rechts zu verschieben.

Während du dich nach einem Sprung in der Luft befindest, kannst du ←, →, ← drücken, um eine Rolle nach links oder →, ←, → drücken, um eine Rolle nach rechts auszuführen. Ein erfolgreicher Überschlag über den Flügel gibt dir einen leichten Geschwindigkeitsschub beim Landen, aber kostet dich auch eine geringe Menge an Energie. Du kannst keinen Überschlag über den Flügel durchführen, wenn du nicht über genügend Energie verfügst.

Hinweis: Bitte sieh unter "Profil-Menü" in diesem Handbuch nach, um weitere Informationen zur Umbelegung der Steuerung zu erhalten.

EINZELNE LUFTBREMSE

1. L-Taste	Längsverschiebung
2. L + R-Taste	Bremse
3. R-Taste	Luftbremse
4. ↑-Taste	Nach oben neigen
5. ←-Taste	Nach links steuern
6. →-Taste	Nach unten neigen
7. ↓-Taste	Nach rechts steuern
8. △-Taste	Kamera umkehren
9. ○-Taste	Waffe/Extra absorbieren
10. □-Taste	Schub
11. ×-Taste	Waffe/Extra einsetzen
12. START Taste	Spiel anhalten
13. SELECT Taste	Kamera-Blickwinkel ändern

ZUSÄTZLICHE STEUERUNG

Halte die R-Taste gedrückt und drücke gleichzeitig →, um die rechte Luftbremse zu aktivieren oder halte die R-Taste gedrückt und drücke gleichzeitig ←, um die linke Luftbremse zu aktivieren.

Halte die L-Taste gedrückt und drücke gleichzeitig →, um eine Rechtsverschiebung auszuführen, oder halte die L-Taste gedrückt und drücke gleichzeitig ←, um eine Linksverschiebung auszuführen.

Während du dich nach einem Sprung in der Luft befindest, kannst du ←, →, ← drücken, um

eine Rolle nach links oder ➡, ⬅, ➡ drücken, um eine Rolle nach rechts auszuführen. Ein erfolgreicher Überschlag über den Flügel gibt dir einen leichten Geschwindigkeitsschub beim Landen aber kostet dich auch eine geringe Menge an Energie. Du kannst keinen Überschlag über den Flügel durchführen, wenn du nicht über genügend Energie verfügst.

Hinweis: Bitte sieh unter "Profil-Menü" in diesem Handbuch nach, um weitere Informationen zur Umbelegung der Steuerung zu erhalten.

DER SPIELBILDSCHIRM

Hinweis: Dieses Bildschirmfoto zeigt den Einzelspieler-Spielbildschirm. Spielbildschirme anderer Modi sehen eventuell anders aus.

1. Momentane Position
2. Anzahl der Gegner
3. Aktuelle Rundenzeit
4. Letzte Rundenzeit
5. Beste Rundenzeit
6. Aktuelle Runde
7. Gesamtzahl Runden
8. Schub
9. Energie
10. Aktuelle Waffe
11. Geschwindigkeit

SO GEHTS LOS

VERWENDUNG DER MENÜBILDSCHIRME

Drücke die Richtungstasten ⬆, ⬇, ⬅ oder ➡, um eine Option zu markieren und drücke dann die ✕-Taste zur Bestätigung. Um zum vorherigen Menü-Bildschirm zurückzukehren, drücke die △-Taste. Jeder Menübildschirm, enthält am unteren Rand eine Leiste, in der die jeweilige Option erläutert wird.

SPRACHAUSWAHL-BILDSCHIRM

Drücke entweder ⬆ oder ⬇, um deine Sprache zu wählen und drücke dann anschließend die ✕-Taste zur Bestätigung.

TITELBILDSCHIRM

Drücke die START-Taste, um auf das Profil-Menü zuzugreifen. Schau für weitere Informationen im Abschnitt "Profil-Menü" dieses Handbuchs nach.

HAUPTMENÜ

EINZELSPIELER

EINZELRENNEN

Ein Einzelrennen gegen die Gegenseite, bei der du das Schiff, die Strecke und die Geschwindigkeitsklasse selbst wählen kannst.

TURNIER

Fahre eine Reihe von Strecken. Je besser du abschneidest, desto mehr Punkte erhältst du für das Rennen. Wer am Ende des Turniers die meisten Punkte hat, ist der Gewinner.

ZEITRENNEN

Finde die Idealinie und die höchste Geschwindigkeit auf jeder Strecke, um möglichst schnelle Zeiten zu erreichen. Im Zeitrennen sind sämtliche Waffen deaktiviert, dafür gibt es zu Beginn jeder Runde ein Turbo-Extra.

ZONE

Fahre bei immer höher werdenden Geschwindigkeiten auf speziell konstruierten Strecken, auf denen dein Schiff konstant beschleunigt. Versuche so lange wie möglich im Rennen zu bleiben, indem du Zusammenstöße mit der Wand vermeidest. In diesem Modus sind keine Waffen zugänglich.

FREIES SPIEL

Ideal zum Üben und Perfektionieren der Renntechnik und -Taktik. Der Freies-Spiel-Modus ist auch sehr nützlich, um sich das Design der Strecken zu verinnerlichen. Im Freies-Spiel-Modus sind sämtliche Waffen deaktiviert, dafür gibt es zu Beginn jeder Runde ein Turbo-Extra.

MEHRSPIELER

Um die weitreichenden Wireless-Funktionen zu nutzen musst du sicher stellen, dass der WLAN-Schalter an deinem PSP™-System eingeschaltet ist. Die im Mehrspieler-Modus zur Verfügung stehenden Spieltypen sind Einzelrennen, Turnier und Zeitrennen.

Der Symbol festlegen-Bildschirm wird angezeigt. Drücke ↑, ↓, ← oder →, um einen Buchstaben, eine Zahl oder ein Sonderzeichen zu wählen und bestätige deine Auswahl mit der ✕-Taste. Wenn du mit deinem aus drei Zeichen bestehenden Symbol zufrieden bist, drücke die ✕-Taste, um in das Mehrspieler-Menü zu gelangen.

MEHRSPIELER-MENÜ

HINWEIS: Der Spieler der ein Mehrspieler-Spiel erstellt, wird "Host" genannt.

EIN MEHRSPIELER-SPIEL ERSTELLEN

Die drei Arten von Mehrspieler-Spielen, die erstellt werden können, sind Einzelrennen, Turnier oder Zeitrennen. Der Host ist zuständig für die Wahl der Klasse, Liga und Strecke (nur in den Mehrspieler-Modi Einzelrennen und Zeitrennen). Ebenso nimmt er die Wahl eines Schiffes (nur das Schiff des Hosts) vor und legt die Spieloptionen fest. Danach gelangt er durch Drücken der ✕-Taste in die Lobby. Die Liste der Spieler, die der Sitzung bisher beigetreten sind, wird in der Lobby angezeigt. Wenn er bereit ist, muss der Host die ✕-Taste drücken, um das Spiel zu starten.

EINEM MEHRSPIELER-SPIEL BEITRETEN

Wähle Spiel beitreten und drücke die ✕-Taste, um fortzufahren. Der Mannschafts-Auswahl-Bildschirm wird angezeigt. Drücke die ✕-Taste, um ein Schiff auszuwählen und auf den Netzwerkspiel beitreten -Bildschirm zu gelangen. Die folgende Bildschirmmeldung wird angezeigt: Sucht Mehrspieler-Partien. An dieser Stelle wird eine Liste verfügbarer Wireless-Mehrspieler-Spiele in deiner Umgebung angezeigt. Wähle ein Spiel, an dem du teilnehmen möchtest und drücke die ✕-Taste, um auf die Lobby zuzugreifen. Wenn der Host der Sitzung bereit ist, wird eine Meldung auf dem Bildschirm angezeigt. Es ist nicht möglich an Spielen teilzunehmen, die bereits begonnen haben, und sobald der Host eine Sitzung verlässt, ist auch für die Mitspieler das Spiel vorbei.

HINWEIS: Bei Rückkehr zum Hauptmenü werden neue Geisterschiffe aus dem Zeitrennen oder Bestzeiten aus dem Mehrspieler-Modus automatisch auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert.

HERUNTERLADBARE INHALTE

Besuche www.wipeoutpure.com, um auf regelmäßig aktualisierte, herunterladbare Inhalte, die im Mehrspieler-Modus verwendet werden können, zuzugreifen. Wenn du ein Mehrspieler-Spiel erstellst, oder an einem teilnimmst, bedenke, dass nicht alle Spieler unbedingt dieselben Inhalte heruntergeladen haben. Um an die neuesten Waffen, Schiffe, Strecken und andere Extras zu gelangen, lohnt es sich auf www.wipeoutpure.com nachzusehen, bevor es deine Gegner tun!

PROFIL-MENÜ

WIPEOUT™ PURE verwendet Spieler-Profile, um Fortschritt und Einstellungen zu speichern. Jedes Profil benötigt mindestens 450 KB freien Speicherplatz auf einem Memory Stick Duo™. Es können maximal fünf Profile auf Memory Stick Duo™ gespeichert werden.

Alle Änderungen werden bei der Rückkehr zum Hauptmenü automatisch gespeichert.

LADEN

Ein zuvor gespeichertes Profil vom Memory Stick Duo™ laden.

NEU

Ein neues Profil zur Speicherung des Fortschritts erstellen und auf Memory Stick Duo™ speichern. Ein Memory Stick Duo™ muss in den Memory Stick Duo™ -Steckplatz deines PSP™ -Systems eingesteckt sein.

SPEICHERN

Ein Profil auf dem Memory Stick Duo™ speichern.

OPTIONEN

STEUERUNG

Wähle zwischen „Doppel-Luftbremse" und „Einfache Luftbremse" die Art wie du Steuern möchtest. Du kannst auch die Haupt-Spielsteuerung für beide Steuerungsarten auf diesem Bildschirm neu zuweisen.

SKINS

Wähle eine der verfügbaren Skins, die du im Spiel verwenden möchtest.

MUSIK

Hier kannst du die vorhandenen Musikstücke anhören und auswählen.

MITWIRKENDE

Hier kannst du eine Liste der Leute sehen, die bei der Entwicklung von WIPEOUT™ PURE mitgewirkt haben.

EINSTELLUNGEN

MUSIK-LAUTSTÄRKE
Anpassen der Lautstärke der Musik im Spiel.

SFX-LAUTSTÄRKE
Anpassen der Lautstärke der Soundeffekte im Spiel.

KAMERA
Wähle als Kamera-Blickwinkel entweder Intern, Nah oder Weit.

SPRACHE
Wähle deine bevorzugte Sprache.

GEIST AUTOMATISCH LADEN
Aktiviere oder deaktiviere die „Geisterschiff" -Funktion im Einzelspielermodus.

MUSIK-REIHENFOLGE
Wähle entweder Nacheinander oder Zufall.

FORTSCHRITT
Sieh dir die Medaillen, die du in den verschiedenen Spielmodi erworben hast, an.

REKORDE
Sieh dir deine Rekorde, die du in den verschiedenen Spielmodi aufgestellt hast, an.

DATEN SENDEN
Aktiviere den Senden-Modus, um anderen Nutzern eines PSP™-Systems in deiner Reichweite zu ermöglichen, durch Auswahl von Daten empfangen deine Rekorde zu empfangen und sie mit den eigenen abzugleichen.

DATEN EMPFANGEN
Wenn du Daten empfangen auswählst, beginnt sofort eine Suche nach jemandem in Wireless-Reichweite, der Daten sendet. Eine Liste der sendenden PSP™-Systeme in deiner Umgebung wird angezeigt. Wenn du einen Spieler von der Liste auswählst, empfängst du seine Rekorde, die mit deinen eigenen auf der Höchstpunkzahl-Anzeige zusammengefügt werden

HINWEIS: Spieler können ihre Rekorde miteinander abgleichen, indem sie Daten empfangen und Daten senden.

STATISTIKEN

Eine Liste nützlicher und interessanter Statistiken zu deinen bisherigen Spielen.

ONLINE

Um die weitreichenden Wireless-Funktionen zu nutzen, solltest du sicher stellen, dass der WLAN-Schalter an deinem PSP™-System eingeschaltet ist.

NEUE INHALTE HERUNTERLADEN

Spieler können Ihr PSP™-System mit dem Internet verbinden, um neue Inhalte auf den Memory Stick Duo™ zu laden. Bitte sieh in deinem PSP™-System-Handbuch nach, um weitere Informationen über das Erstellen einer Verbindung zum Internet zu erhalten. Sobald eine Netzwerkverbindung hergestellt wurde, besuche www.wipeoutpure.com, um mit dem Herunterladen von neuen und exklusiven Inhalten wie Schiffen, Strecken, Musik und Skins, sowie den neuesten Infos zu WIPEOUT™ PURE zu beginnen.

START DES SPIELS

FORTSCHRITT

In allen Einzelspieler-Modi außer dem Freies-Spiel-Modus, ist das Gewinnen von Medaillen der Schlüssel zum Vorankommen. Gold-, Silber- und Bronze-Medaillen werden für die drei vordersten Plätze im Einzelrennen- und Turnier-Modus vergeben. Medaillen werden auch für das Unterbieten von Rekorden im Zeitrennen- und Überbieten von Höchstpunktzahlen im Zonen-Modus verliehen. Sammle Medaillen, um versteckte Funktionen freizuschalten.

ENERGIE

In den meisten Spiel-Modi repräsentiert ein heller blauer Energie-Balken in der rechten unteren Ecke die Energie deines Schiffes. Wenn diese durch Kollisionen oder Beschuss auf null gesunken ist, wird dein Schiff zerstört und du verlierst.

WAFFEN ABSORBIEREN

Wenn deine Energie knapp wird, verwende die ○-Taste, um die Waffe oder das Extra das du grade trägst zu absorbieren und die Energie deines Schiffs aufzufrischen. Unterschiedliche Extras stellen unterschiedliche Mengen an Energie wieder her. Die Entscheidung, ob man lieber feuert oder absorbiert, kann in einem kritischen Moment ausschlaggebend sein.

SCHIFF BERGEN

Manchmal kann ein Schiff durch Sprünge von der Strecke getragen werden. Dabei gehen wertvolle Sekunden verloren, aber der AG-Bergungsservice stellt zumindest eine zügige Rückkehr zur Strecke sicher.

LUFTBREMSEN

Jedes Schiff verfügt über eine linke und eine rechte Luftbremse, um schwierige Kurven besser meistern zu können. Sie sind vor allem bei hohen Geschwindigkeiten sehr hilfreich. Wettstreiter die die Luftbremsen beherrschen haben einen klaren Vorteil.

GEISTERSCHIFFE

In manchen Spielmodi erscheint beim Erreichen guter Rundenzeiten ein Geisterschiff, um dir zu ermöglichen, deine Leistung einzuschätzen. Geisterschiffe können auf deinem Memory Stick Duo™ gespeichert werden. Du kannst ein Geisterschiff pro Strecke und Klasse speichern.

KLASSEN

Die langsamste der Geschwindigkeitsklassen, ideal für Einsteiger.

VENOM

Die mittlere Geschwindigkeitsklasse, gut für bereits mit Wipeout vertraute Spieler.

FLASH [anfänglich gesperrt]

Die Strecken der Flash-Klasse bieten eine größere Herausforderung für jene, die bereits die Venom-Klasse gemeistert haben und bereit sind, neue Geschwindigkeiten zu erleben.

RAPIER [anfänglich gesperrt]

Die Rapier-Klasse ist nur etwas für erfahrene Spieler, die ihre Fähigkeiten schon in Flash unter Beweis gestellt haben.

Es geht das Gerücht um, dass es auch noch eine fünfte Geschwindigkeitsklasse gibt, die was die Schnelligkeit angeht noch extremer ist. Bist du dafür gut genug?

TEAMS

WAFFEN UND EXTRAS

Alle Teams können eine Reihe außergewöhnlicher Waffen und Extras einsetzen, welche sie gelegentlich durch Überfliegen von farbigen Waffen-Pads erhalten, die in die Strecke eingearbeitet sind. Drücke die □-Taste, um Extras zu aktivieren oder Waffen abzufeuern. Achte besonders auf die Speed-Pads im Fischgrätmuster, welche ebenfalls auf der Strecke sind. Sie bringen dir Beschleunigung über einen bestimmten Zeitraum.

LENKRATETEN

„Bulls-I Armouries" geben in ihrer Waffenbroschüre aus dem Jahr 2197 bekannt, dass ihre neue Lenkrakete "immer einen direkten Treffer garantiert". Mit dem intelligenten Zielerfassungsextra als Standardausrüstung fügt dieses Baby selbst dem erfahrensten Piloten genügend Schaden zu.

SCHILD

Dieses Extra hüllt Schiffe in einen schützenden "DualSkin® Thermo-Layer™", welcher stark genug ist, um selbst die härtesten Angriffe abzuwehren. Die Vergänglichkeit des Schildes und seine Schadensempfänglichkeit bereiten den Herstellern zwar immer noch Kopfschmerzen, jedoch versichert Shelleykin Trust seinen Kunden, dass es keinen besseren Schild gibt als den „DualSkin®".

AUTOPILOT

Nach Aktivierung übernimmt dieser Bordcomputer von GravGhost Technologies für einen kurzen Zeitraum die komplette Kontrolle über das Schiff. Spitzenpiloten legen sich während dieser kleinen Pause jedoch nicht auf die faule Haut, sondern überlegen sich neue Taktiken.

TURBO

Mit einer unglaublichen Beschleunigung für einen kurzen, turbogeladenen, adrenalinerfüllten Moment bringt das Turbo-Extra den Piloten immer dann das Quäntchen mehr Geschwindigkeit, wenn sie es brauchen.

MINEN

Die fünf explosiven Minen, welche vom hinteren Teil des Schiffes abgelassen werden, warten auf der Strecke nur darauf, dass einer sie in den Wirren des Verkehrs erwischt. Sie sind besonders fies in kurvigen Schikanen.

BOMBE

Piloten aufgepasst! Sobald eine Bombe scharf gemacht und platziert wurde, bedarf es besonderer Fähigkeiten, ihr oder ihrem Explosionsradius auszuweichen.

RAKETEN

Diese drei von der Vorderseite des Schiffs abgefeuerten Raketen rasen durch die Luft und explodieren bei Kontakt mit einem Gegner, einem Gebäude oder sonstigen Objekten auf der Strecke. Lasst euch nicht vom Kreuzfeuer erwischen!

PLASMA

Nach einer kurzen Ladezeit wird ein massiver Energieblitz vom Bug des Schiffes ausgestrahlt. Das Zielen erfordert einiges an Geschick, aber direkte Treffer schalten Schiffe mit geringer Schildenergie effizient aus.

TRENNSTRAHL

Wenn der Trennstrahl auf ein Schiff trifft, können verschiedene Dinge eintreten. Unter anderem können die Steuervorrichtungen deiner Gegner kurzzeitig umgekehrt, die Luftbremsen blockiert oder sogar ihre Sicht eingeschränkt werden!

BEBEN

Mit einem Wert von 6,5 auf der Richter-Skala geht von der Vorderseite deines Schiffes ein zerstörerisches Beben aus, welches jedes Schiff beschädigt, das sich ihm in den Weg stellt.

ESPAÑOL

LA LIGA FX300 DE CARRERAS ANTIGRAVITATORIAS

"No mires abajo. Mira arriba. No te quedes anclado a la Tierra. Mira al cielo. Vuela. Y cumple tus fantasias".

Titular del boletín del Festival del renacimiento antigravitatorio, ENERO DE 2185

"Puede que su lema sea '¡Atención, peligro!', pero para los Triakis, nuevos en la Liga de carreras antigravitatorias, los peligros de la FX300 escapan a la comprensión del equipo directivo. El equipo Triakis debería limitarse a lo que sabe hacer: suministrar armas y armaduras a las naciones beligerantes para así saciar su propio afán de lucro".

Kelvin Sheena, ex-piloto, hablando en un encuentro de AG de carreras para principiantes, poco después de ser expulsado del equipo Triakis y justo antes de su misteriosa desaparición, OctUBRE DE 2195

"Para mí, fue amor al primer vuelo. La imagen de aquellas gráciles aves arrasando la pista marcó mi infancia. Y cuando mi padre murió, supe que mi destino estaba en el único interés que teníamos en común: Qirex. Durante siglos, el hombre ha tratado de desafiar a la gravedad y cuando entremos en el nuevo siglo, Qirex intentará desafiar al hombre".

Entrevista a Feliks Levovich, presidente de Qirex Industries, en "AG Today", ENERO DE 2196

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).

MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.

GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.

MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

CONTROLES

Salvo que se indique lo contrario, los símbolos ↑, ↓, ←, → etc. que se utilizan en este manual hacen referencia a los botones de dirección.

WIPEOUT™ PURE incluye dos métodos de control. El método de control predeterminado es el Sistema de control de freno aerodinámico doble; el método alternativo es el Sistema de control de freno aerodinámico sencillo; y ambos sistemas se pueden seleccionar a través del menú Controles del menú Opciones.

CONTROL DE FRENO AERODINÁMICO DOBLE

1. Botón L — freno aerodinámico a derecha
2. Botón L + R — frenar
3. Botón R — freno aerodinámico a izquierda
4. Botón ↑ — ajustar inclinación
5. Botón ← — girar a la izquierda
6. Botón → — girar a la derecha
7. Botón ↓ — ajustar inclinación
8. Botón △ — invertir cámara
9. Botón ○ — absorber objeto
10. Botón □ — use pick-up
11. Botón ✕ — acelerar
12. Botón START — pausa
13. Botón SELECT — cambiar vista de cámara

CONTROLES ADICIONALES

Realiza una doble pulsación rápida en el botón L para inclinarte lateralmente hacia la izquierda o bien realiza una doble pulsación rápida en el botón R para inclinarte lateralmente hacia la derecha.

Tras realizar un salto, y mientras sigues en el aire, pulsa los botones ←, →, ← de forma rápida y sucesiva para realizar una barrena horizontal a la izquierda, o bien pulsa los botones →, ←, → para realizar una barrena horizontal a la derecha. Si consigues realizar una barrena horizontal correcta, conseguirás un aumento de energía significativo al aterrizar, pero también perderás una pequeña cantidad de energía. Las barrenas horizontales no se pueden realizar si no se dispone de energía suficiente.

NOTA: Consulta la sección Menú de perfiles de este mismo manual para obtener información sobre cómo cambiar la configuración de los controles del juego.

CONTROLES DE FRENO AERODINÁMICO SENCILLO

1. Botón L	inclinación lateral
2. Botón L + R	frenar
3. Botón R	freno aerodinámico
4. Botón ↑	adjust pitch
5. Botón ←	girar a la izquierda
6. Botón →	girar a la derecha
7. Botón ↓	absorber objeto
8. Botón △	invertir cámara
9. Botón ○	ajustar inclinación
10. Botón □	ajustar inclinación
11. Botón ✕	acelerar
12. Botón START	pausa
13. Botón SELECT	cambiar vista de cámara

CONTROLES ADICIONALES

Mantén pulsado el botón R a la vez que pulsas → para activar el freno aerodinámico a derecha, o bien mantén pulsado el botón R a la vez que pulsas ← para activar el freno aerodinámico a izquierda.

Mantén pulsado el botón L a la vez que pulsas → para inclinarte lateralmente a la derecha, o bien mantén pulsado el botón L a la vez que pulsas ← para inclinarte lateralmente a la izquierda.

Tras realizar un salto, y mientras sigues en el aire, pulsa los botones ←, →, ← de forma

rápida y sucesiva para realizar una barrena horizontal a la izquierda, o bien pulsa los botones ➡, ⬅, ➡ para realizar una barrena horizontal a la derecha. Si consigues realizar una barrena horizontal correcta, conseguirás un pequeño aumento de energía al aterrizar, pero también perderás una pequeña cantidad de energía. Las barrenas horizontales no se pueden realizar si no se dispone de energía suficiente.

NOTA: consulta la sección Menú de perfiles de este mismo manual para obtener información sobre cómo cambiar la configuración de los controles del juego.

LA PANTALLA DE JUEGO

NOTA: en esta captura se muestra la pantalla de juego en el modo Carrera individual. Las pantallas de juego de otros modos de juego variarán.

1. Total de vueltas
2. Arma actual
3. Posición actual
4. Número de rivales
5. Tiempo de la vuelta actual
6. Tiempo de la última vuelta
7. Velocidad
8. Nivel de propulsión
9. Nivel de energía
10. Tiempo de la mejor vuelta
11. Número de vuelta actual

INICIO DEL JUEGO

USO DE LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa los botones de dirección ⬆, ⬇, ⬅ o ➡ para resaltar una opción y luego pulsa el botón ✕ para confirmar. Para volver a la pantalla del menú anterior, pulsa el botón △ Todas las pantallas de menú tienen en la parte inferior una barra de texto que se desplaza, en la que se describen las funciones de cada opción.

PANTALLA DE SELECCIÓN DEL IDIOMA

Pulsa los botones ⬆ o ⬇ para seleccionar un idioma y pulsa el botón ✕ para confirmar.

PANTALLA INICIAL

Pulsa el botón START (inicio) para acceder al menú de perfiles. Para obtener más información, consulta la sección "Menú de perfiles", que aparece más adelante en este manual.

MENÚ PRINCIPAL

UN JUGADOR

CARRERA INDIVIDUAL

Enfréntate a tus curtidos rivales en una única carrera con la nave, pista y clase de velocidad que elijas.

TORNEO

Compite en una serie de extenuantes circuitos y consigue puntos de campeonato para terminar en los primeros puestos de la clasificación. El ganador del torneo será el piloto que tenga más puntos tras la carrera final.

CONTRARRELOJ

Elige la mejor línea y velocidad de carrera en cualquier circuito disponible con la única intención de conseguir el mejor tiempo. Todas las armas están neutralizadas en el modo Contrarreloj, pero al principio de cada vuelta se obtiene un Turbo gratuito.

ZONA

Corre cada vez más rápido en pistas especiales y sobrevive el máximo tiempo posible para llegar a la zona más alta. A medida que la nave acelera y el nivel de peligro aumenta, un uso estratégico del

freno aerodinámico te ayudará en la navegación y la estabilización. Las armas están desactivadas en el modo Zona.

PARTIDA LIBRE

El modo Partida libre es ideal para practicar y perfeccionar técnicas y tácticas de carrera, y además ayuda a aprender el trazado de cada pista. Las armas están desactivadas en el modo Partida libre, y al principio de cada vuelta se obtiene un Turbo gratuito.

MODO MULTIJUGADOR

Para disfrutar de las amplias funciones WLAN de este producto, asegúrate de que el interruptor WLAN del sistema PSP™ esté encendido. Los tipos de juego disponibles en el modo Multijugador son Carrera individual, Torneo y Contrarreloj.

Aparecerá la pantalla "Establecer identificación". Pulsa los botones ⬆, ⬇, ⬅ o ➡ para seleccionar una letra, un número o un símbolo, y luego pulsa el botón ✕ para confirmar. Una vez que hayas elegido tu identificador de tres caracteres, pulsa el botón ✕ para acceder al menú de multijugador.

MENÚ DE MULTIJUGADOR

NOTA: el jugador que crea una partida multijugador recibe el nombre de "anfitrión".

CÓMO CREAR UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

Los tres tipos de partida multijugador que se pueden crear son Carrera individual, Torneo o Contrarreloj. El anfitrión es el encargado de seleccionar la clase, la liga, la pista (solo aplicable en los modos de multijugador Carrera individual y Contrarreloj), la nave (solo la nave del anfitrión) y las opciones. Por último, el anfitrión debe pulsar el botón ✕ para acceder a la sala de espera de la sesión. En la sala de espera, aparecerá la lista de jugadores que se han unido a la sesión. Cuando esté listo, el anfitrión debe pulsar el botón ✕ para iniciar la partida.

CÓMO UNIRSE A UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

Selecciona "Unirse a partida" y pulsa el botón ✕ para continuar. Aparecerá la pantalla Selección de equipo. Pulsa el botón ✕ para seleccionar una nave y acceder a la pantalla "Unirse a juego en red". Aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla: "Buscando partidas multijugador". En este momento, se mostrará en pantalla una lista de todas las partidas multijugador WLAN que se hayan creado en las inmediaciones. Selecciona la partida en la que quieres participar y pulsa el botón ✕ anfitrión de la sesión esté listo para empezar,

se mostrará un mensaje en la pantalla. No se puede participar en carreras que ya hayan comenzado, y una vez que el anfitrión abandona una sesión, el juego finaliza para todos los competidores.

NOTA: al volver al menú principal, las nuevas naves fantasma adquiridas en el modo Contrarreloj o los mejores tiempos de carrera / vuelta registrados en el modo Multijugador se guardarán automáticamente en el Memory Stick Duo™.

DESCARGA DE CONTENIDO

Visita la página www.wipeoutpure.com para descargarte una gran variedad de contenido que se actualizará con frecuencia y que se puede usar en las partidas multijugador. Cuando crees partidas multijugador o te unas a ellas, es conveniente recordar que puede que no todos los jugadores se hayan descargado el mismo contenido. Así que, si quieres tener las armas, las naves y los circuitos más actualizados, ¡consulta la página web www.wipeoutpure.com antes de que lo hagan tus rivales!

MENÚ DE PERFILES

WIPEOUT™ PURE utiliza perfiles de jugador para grabar y guardar el progreso y la configuración. Cada perfil requiere, al menos, 450 KB de espacio libre en un Memory Stick Duo™. Se puede guardar un máximo de cinco perfiles en el Memory Stick Duo™. Todos los cambios se guardarán automáticamente al volver al menú principal desde la pantalla de perfiles.

CARGAR

Carga un perfil guardado con anterioridad desde el Memory Stick Duo™.

NUEVO

Crea un nuevo perfil para almacenar el progreso y lo guarda en el Memory Stick Duo™. Debe haber un Memory Stick Duo™ insertado en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™.

GUARDAR

Guarda un perfil en el Memory Stick Duo™.

OPCIONES

CONTROLES

Elige entre el método de control de freno aerodinámico doble o el método de control de freno aerodinámico sencillo, y cambia la asgnación de los principales controles del juego para cualquiera de los métodos de control.

ASPECTOS

Selecciona un aspecto entre los que estén disponibles para que aparezca en la pantalla.

MÚSICA

Escucha y selecciona cada pista de música de fondo disponible.

CRÉDITOS

Consulta la lista de créditos, en la que aparecen las personas que han colaborado en la creación de WIPEOUT™ PURE.

CONFIGURACIÓN

VOLUMEN DE MÚSICA
Ajusta el volumen de la música del juego.

VOLUMEN DE EFECTOS
Ajusta el volumen de los efectos de sonido del juego.

CÁMARA
Elige entre las vistas de cámara Interna, Media o Lejana.

IDIOMA
Elige el idioma que prefieras.

CARGAR FANTASMA AUTOMÁTICAMENTE
Elige entre activar o desactivar la función de nave "fantasma" en el modo Un jugador.

ORDEN MUSICAL
Elige entre Secuencial y Aleatorio.

PROGRESO
Consulta la lista de las medallas obtenidas en los distintos modos de juego.

REGISTROS
Consulta la lista completa de los mejores registros por vuelta y carrera para todos los modos de carrera.

TRANSMITIR DATOS
Activa el modo de transmisión para permitir que cualquier usuario de un sistema PSP™ que se encuentre dentro del radio de alcance y que seleccione "Recibir datos reciba tus registros y los combine con los suyos.

RECIBIR DATOSA

Selecciona Recibir datos para empezar a buscar a alguien que esté emitiendo datos dentro del radio WLAN. Se mostrará una lista de los sistemas PSP™ que se encuentren en las inmediaciones y estén emitiendo datos en ese momento. Selecciona un jugador de la lista para recibir sus registros. Entonces sus registros se combinarán con los tuyos en la tabla de clasificación.

NOTA: resulta muy sencillo compartir registros con los amigos gracias a la emisión y la recepción de datos.

ESTADÍSTICAS

Visualiza una lista de datos estadísticos útiles e interesantes sobre tu progreso hasta ese momento.

ONLINE

Para disfrutar de las amplias funciones WLAN de este producto, asegúrate de que el interruptor WLAN del sistema PSP™ esté encendido.

CÓMO DESCARGAR CONTENIDO NUEVO

ha sido diseñado específicamente para admitir descargas de contenidos, haciendo que sea posible conectar el sistema PSP™ a Internet con el fin de descargar contenido nuevo directamente al Memory Stick Duo™. Consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™ para obtener más información sobre cómo conectarte a Internet. Una vez que se haya creado una conexión de red, visita la página www.wipeoutpure.com para iniciar la descarga de contenido nuevo y exclusivo, como naves, circuitos, música y aspectos, además de las últimas noticias sobre WIPEOUT™ PURE.

CÓMO JUGAR

PROGRESSION

En todos los modos de Un jugador, salvo en el modo Partida libre, la clave para progresar es ganar medallas. Los tres primeros clasificados en los modos Carrera individual y Torneo reciben medallas de Oro, Plata y Bronce. También se otorgan medallas a quienes superen los tiempos preestablecidos en el modo Contrarreloj y a los que superen las puntuaciones preestablecidas en el modo Zona. Acumula medallas para desbloquear características ocultas.

ENERGÍA

En la mayoría de los modos, aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla una barra de color azul claro que indica la energía actual de la nave. La energía se reduce al disparar un arma o al colisionar con otras naves o con los límites del circuito. La partida termina cuando se agota por completo la energía de la nave.

CÓMO ABSORBER ARMAS

Cuando el nivel de energía sea bajo, pulsa el botón ○ para absorber el objeto o arma que lleves en ese momento. Cada objeto o arma recupera una cantidad distinta de energía. La decisión estratégica de soltar un objeto o arma o absorberlo para recuperar energía puede suponer la diferencia entre ganar o perder una partida.

RECUPERACIÓN DE LA NAVE

En ocasiones, alguna nave mal pilotada ha abandonado el circuito tras realizar un salto pronunciado y ha perdido unos segundos vitales de carrera, pero el servicio de recuperación gestionado por AG Salvage Shuttles siempre garantiza un regreso rápido a la carrera para las naves siniestradas.

FRENOS AERODINÁMICOS

Todas las naves incorporan frenos aerodinámicos a derecha e izquierda para facilitar las maniobras en las curvas difíciles. Resultan especialmente útiles a grandes velocidades: los competidores que dominan el uso de los frenos aerodinámicos tienen más oportunidades de éxito.

NAVES FANTASMA

En algunos modos de juego, la obtención de un buen tiempo en una vuelta hará que aparezca una nave fantasma contra la que podrás evaluar tu rendimiento. Las naves fantasma se pueden guardar en el Memory Stick Duo™, y solo se puede guardar una nave fantasma por pista y clase.

CLASES

VECTOR

Se trata de la clase de menor velocidad, ideal para los principiantes.

VENENO

Es la clase de velocidad media, adecuada para pilotos con un nivel intermedio.

FLASH [inicialmente bloqueada]

Los circuitos de la clase Flash presentan un reto superior para aquellos jugadores que ya dominan la clase Veneno y están preparados para experimentar velocidades de vértigo.

ESTOQUE [inicialmente bloqueada]

La clase Estoque solo es adecuada para pilotos extremadamente experimentados y hábiles. Hay rumores acerca de una quinta clase que va más allá de los límites en lo que respecta a la velocidad. ¿Podrás superarla?

EQUIPOS

ARMAS Y OBJETOS

Todos los equipos tienen acceso a una gran variedad de armas y objetos interesantes que se pueden obtener de manera aleatoria volando sobre las placas de armas de color que aparecen en los circuitos. Pulsa el botón □ para activar objetos o disparar armas. Presta atención a las placas de velocidad con forma de galón que también aparecen en los circuitos, ya que aumentarán temporalmente tu velocidad.

MISIL

Bulls-I Armouries proclama en su catálogo de armas de 2197 que su nuevo misil "garantiza un impacto directo en cualquier ocasión". Dado que permite fijar objetivos de forma inteligente, este monstruo causa una destrucción suficiente como para poner a prueba las habilidades de carrera de los pilotos más expertos

ESCUDO

Este objeto envuelve a las naves en una capa térmica DualSkin® Thermo-Layer™, lo bastante fuerte como para resistir la mayor parte de los ataques. Sin embargo, la breve duración del escudo y su susceptibilidad a ser destruido siguen preocupando a los fabricantes de naves de AG, pero Shelleykin Trust garantiza a sus clientes que "no existe ningún escudo mejor que DualSkin®".

PILOTO AUTOMÁTICO

Al activarlo, el ordenador de a bordo de GravGhost Technologies asumirá el control total de la nave durante un breve período de tiempo. Los mejores pilotos pueden aprovechar este breve respiro para reevaluar sus tácticas, en lugar de relajarse.

TURBO

Acelerando hasta velocidades vertiginosas durante un breve instante de turbo y adrenalina, el Turbo otorga a los pilotos una propulsión adicional cuando más la necesitan.

MINAS

Ralentizan la nave afectada con cada impacto. Se liberan en grupos de cinco y permanecen suspendidas en el aire durante unos segundos antes de explotar.

BOMB

¡Atención, pilotos! Una vez cebada y colocada, es necesario realizar una hábil maniobra para evitar que la bomba impacte en nuestra nave o nos alcance la onda expansiva.

COHETES

Los tres cohetes, que se disparan desde el morro de la nave, atraviesan el aire sin piedad y explotan al entrar en contacto con un rival o con cualquier edificio u objeto que rodee el circuito. ¡Cuidado con el fuego cruzado!

PLASMA

Tras un breve periodo de carga, se lanza un potente rayo de energía desde el morro de la nave. Para apuntar es necesario tener habilidad, pero los impactos directos pueden derribar naves cuyo escudo tenga poca energía.

RAYO DISRUPTOR

Cuando una nave es alcanzada por un rayo disruptor azul, entre otras cosas, sus controles se invertirán temporalmente, sus frenos aerodinámicos se desactivarán temporalmente y su visión se verá reducida, también temporalmente

TERREMOTO

Con un nivel de 6,5 en la Escala de Richter, un destructivo terremoto parte del morro de la nave y se expande hacia delante, arrasando todo cuanto encuentra a su paso.